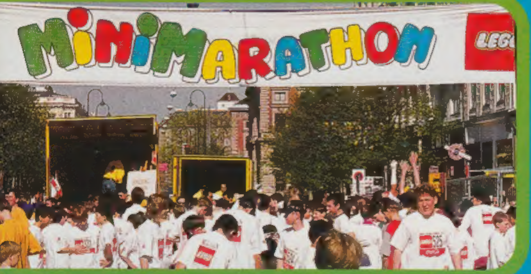

LEGO
KLICK
DAS LEGO® MAGAZIN
Timebuster
MAX LANDET IN EINER NEUEN ZEIT
DER KAMPF UM DIE TOTENKOPFINSEL
NEUE ABENTEUER MIT
THOMAS BREZINA
TOM TURBO
VIELE BAUIDEEN UND WETTBEWERBE
NUMMER 3, JULI 1995
LEGO

DER LEGO® MINIMARATHON

-HIER STEHLEN DIE KINDER ALLJÄHRLICH DEN „GROSSEN„ DIE SHOW!

Der LEGO Minimarathon - man muß bei diesem Ereignis einfach dabeigewesen sein, um all die Eindrücke zu begreifen, die diese Sportveranstaltung bei allen Beteiligten - Läufern und Betreuern - hinterlassen hat!

Unter den über 10 000 Teilnehmern am heurigen Vienna City Marathon waren nicht weniger als 3 100 LEGO Kids!



Das ist absoluter Teilnehmerrekord!
Die Kinder mußten auf der originalen Rennstrecke unmittelbar vor den ersten Marathonläufern 2,5 km bis ins Ziel am Wiener Rathausplatz bewältigen.

SONNTAG, 23. APRIL 1995 - DAS WAR DER ABLAUF!

Ein Tag mit hochsommerlichen Temperaturen kündigt sich an. Bereits 2 Stunden vor dem Start (!) versammeln sich die Kinder im Startbereich und holen Ihr LEGO T-Shirt ab. Diese T-Shirts wurden speziell für den LEGO Event angefertigt.

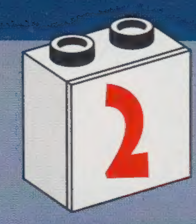
TV- und Radio Teams erscheinen, Startaufstellung - Gedränge - ist unter diesen Umständen ein reibungloser Start gegeben? Der Startschuß fällt - die Kinder stürmen voran - zum Glück haben wir Bremsläufer eingesetzt, die verhindern, daß es zu Stürzen kommt.
Angefeuert von 250 000 Zuschauern laufen die Kinder ins Ziel beim Wiener Rathaus. Alle erschöpft, aber glücklich - und nicht traurig, weil man nicht der Schnellste war.
Es ist schön zu sehen, daß für die Kinder im Vordergrund der olympische Gedanke steht.
Um diesen Gedanken auch weiterhin zu verstärken, wird unter allen Läufern eine Reise in den LEGOLAND® Park verlost.
So haben alle eine gleiche Chance.
Aber selbstverständlich erhalten die 3 schnellsten Mädchen und Buben LEGO Pokale.
Und allen Teilnehmern wird eine Urkunde und eine Medaille überreicht.

Alle Kinder freuen sich schon auf den nächsten LEGO Minimarathon 1996!



IMPRESSUM

Verleger, Herausgeber und Vertrieb: LEGO Handelsgesellschaft mbH., Albert Schweitzergasse 11, 1147 Wien
Redaktion: LEGO KLICK, Postfach 103, 1106 Wien
Geschäftsführer und Redaktionsmanagement: Erwin Paudler
Richtung des Magazins: Bau-, Spiel- und Ideenmagazin für Kinder, die mit LEGO Steinen spielen
Druck: SEGO, 9 chaussée Jules-César, 95520 Cergy-Osny, France





WAS?

KANNST DU AUS 50 VERSCHIEDENEN LEGO® STEINEN BAUEN

Kennst du das ? Dir schwirrt schon lange eine richtig heiße Idee im Kopf herum und diese "Idee" könnte man absolut fantastisch mit LEGO Elementen bauen!
Also, dann mach doch schnell mit beim LEGO Kreativwettbewerb!
Das Thema ist egal, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt! Nur darfst du für deine Idee nicht mehr als 50 LEGO Steine deiner Wahl verwenden. (Weniger sind natürlich erlaubt.) Schnell LEGO Steine hervorholen, Modell bauen (denk' daran - dem Modell solltest du auch einen tollen Namen geben) und ein Foto davon bis zum 30. September 1995 an LEGO KLICK, Postfach 103, 1106 Wien send...

Eine Jury wird die 10 kreativsten Modellideen auswählen. Die Sieger erhalten je 1 LEGO SYSTEM Freestyle "Crazybox".

LEGO FOTO WETTBEWERB

WIR GRATULIEREN HERZLICH DEN FOTOGRAFEN, DIE DIE FOLGENDEN 5 SUPERFOTOS GEKNIPST HABEN.

1. Neubacher Herman, Jungerstr. 27, 4950 Alheim
2. Stefan Kübl, Ulmenstr. 6, 3430 Tulln
3. Richard Brosch, Macholdorf 6, 8605 Kapfenberg
4. Thomas Patz, Kaiser Ebersdorferstr. 88/6/3/5, 1110 Wien
5. Andreas Klaburek, Enzersdorf i.T.S, 2032 Enzerdorf

IHR HABT EINE LEGO SCHACHTEL GEWONNEN, DIE WIR EUCH IN DEN NÄCHSTEN TAGEN ZUSTELLEN WERDEN.







Pfoten hoch und Gold her!

Oh nein, der Schwarze Bandit!

Ich werde den Schwarzen Bandit verfolgen und schnappen!

Vorsicht Tom Turbo! Er ist sehr gefährlich!

Der Schwarze Bandit versucht Tom Turbo abzuschütteln und flüchtet in einem Kanu. Aber das tollste Fahrrad der Welt bleibt ihm auf der Spur.



Der Schwarze Bandit kann auf den Goldminenzug aufspringen.....





Thomas Brezina ist der Autor der bekannten Kinderbuchreihen "Tom Turbo", "Alle meine Monster", und "Die Knickerbockerbande". Die Geschichten von Tom Turbo sind auch in Buchform beim Neuen Breitschopf Verlag erhältlich.











Na, was sagt ihr zu mir?

Lösung:



Trauminsel



Mit dem Flugzeug mußt du mindestens 18 Stunden fliegen, um das größte Meer der Erde zu erreichen. Es ist der Pazifische Ozean, der von vielen auch der Stille Ozean genannt wird. In diesem Weltmeer liegen ungefähr 30.000 tropische Inseln mit wunderschönen, blühenden Pflanzen, langen Sandstränden und vielen Palmen.

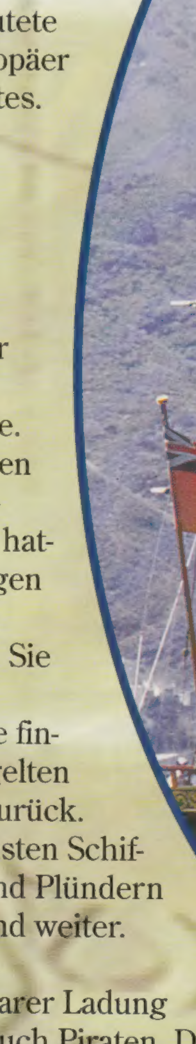
Bis vor etwa 500 Jahren lebten die Bewohner dieser Inseln ruhig und friedlich. Die Eingeborenen ernährten sich von den Fischen des Meeres, den wilden Tieren des Dschungels und von Früchten, wie zum Beispiel Kokosnüssen und Bananen.

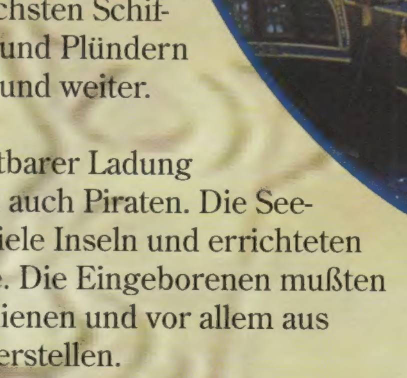
Außerdem gab es auch auf vielen dieser Inseln Gold, Silber und wertvolle Edelsteine, aus denen die Bewohner prachtvolle Schmuckstücke anfertigten. Einen Teil der Schätze opferten sie auch den Göttern, die sie verehrten.
Alles wurde anders, als die ersten Seefahrer aus Europa den Pazifik erreichten. Es war eine große Leistung mit den Segelschiffen der damaligen Zeit so weit zu kommen. Für die Eingeborenen bedeutete die Ankunft der Europäer allerdings nichts Gutes.

Sie raubten und plünderten



Die Seefahrer kannten keine Gnade. Obwohl ihnen die Inselbewohner nichts getan hatten, kämpften sie gegen sie, als wären sie die schlimmsten Feinde. Sie raubten alle wertvollen Sachen, die sie finden konnten und segelten damit nach Europa zurück. Bald kamen die nächsten Schiffe und das Rauben und Plündern ging immer weiter und weiter.





Wo Schiffe mit kostbarer Ladung fahren, gibt es bald auch Piraten. Die Seeräuber eroberten viele Inseln und errichteten dort ihre Verstecke. Die Eingeborenen mußten ihnen als Sklaven dienen und vor allem aus Zuckerrohr Rum herstellen.



n in Gefahr



DIE SEEFAHRER KAMEN IN GROSSEN SEGELSCHIFFEN

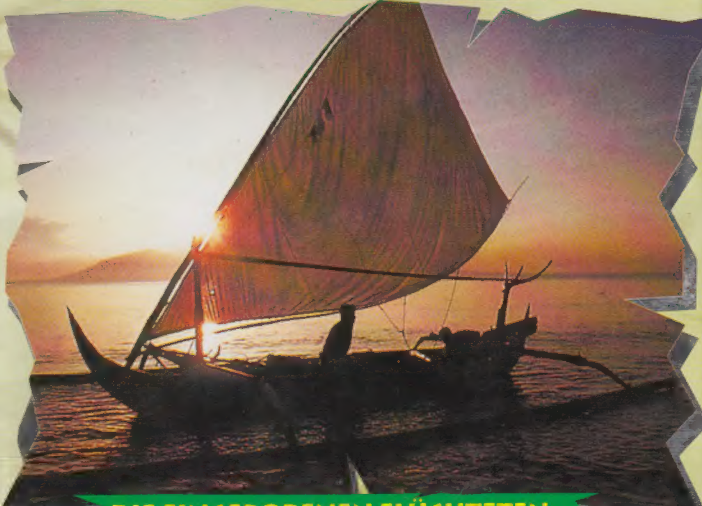
Dann kamen die Soldaten

Damit nicht genug. Bald wollten die Könige in Europa nicht nur die Schätze der Inseln, sondern gleich die ganze Insel. Sie schickten Kriegsschiffe mit Soldaten, Gewehren und Kanonen, die die Inseln erobern 0sollten. Eine eroberte Insel wurde zur Kolonie erklärt und gehörte von nun an zum Beispiel zu Spanien, Frankreich oder Portugal.

Die Eingeborenen, die hunderte Jahre lang friedlich auf ihren Inseln gelebt hatten, mußten oft fliehen. Sie beluden ihre Flöße und Kanus mit Schätzen und fuhren zu kleineren Inseln, die für die Menschen aus Europa nicht so interessant waren. Dort versteckten sie sich vor den Soldaten und Piraten, die ihnen - ohne zu bitten oder fragen - ihre Inseln einfach weggenommen hatten.

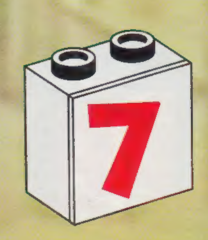
PIRATEN KÄMPFTEN AUCH GEGENEINANDER...

.... WEIL DIE GIER GROSS WAR NACH DEM SCHATZ DER EINGEBORENEN



DIE EINGEBORENEN FLÜCHTETEN AUF ANDERE INSELN

DIE EINGEBORENEN BEGANNEN DIE FREMDEN ZU HASSEN



DER KAMPF UM DIE TOTENKOPFINSEL

QUEXIL

Quexil, der Anführer der Bewohner der Totenkopfinsel, sieht das große Piratenschiff als erster. Er hat sich in der Palme versteckt und hält dort oben Wache.
Quexil möchte vor Freude am liebsten einen Luftsprung machen. An Bord des Schiffes erkennt er seinen guten alten Freund Käpt'n Roger. Bestimmt ist er gekommen, um Quexil und den anderen Eingeborenen zu helfen.
Seit einigen Monaten haust nämlich der widerliche Kapitän Schwarzbart mit seinen Männern auf der Totenkopfinsel. Kapitän Schwarzbart behandelt die Eingeborenen wie Sklaven. Er zwingt sie für ihn Zuckerrohr zu ernten und Rum daraus zu machen. Wer sich seinen Befehlen widersetzt, bekommt die Peitsche zu spüren.

ADMIRAL WOODHOUSE WOLLTE SCHON LANGE DIE TOTENKOPFINSEL EROBERN...

QUEXIL SIEHT ALS ERSTER DAS GROSSE PIRATENSCHIFF!

ADMIRAL WOODHOUSE

Doch dann entdeckt Quexil noch etwas. Auf einer Nachbarinsel, die nur ein kleines Stück entfernt liegt, befindet sich die Festung von Admiral Woodhouse. Er will schon lange die Totenkopfinsel erobern, traut sich aber nicht, weil er große Angst vor Schwarzbart hat.
Entsetzt beobachtet Quexil, daß der Admiral die Kanonen auf das Schiff von Käpt'n Roger richten läßt. Quexils Freund und seine Matrosen sind in großer Gefahr.
Aber das ist noch nicht alles: Im Augenblick schlafen Kapitän Schwarzbart und seine Männer. Sie haben die ganze Nacht gefeiert und sind noch immer stockbetrunken. Das Donnern der Kanonen wird sie aber wecken. Und was dann? Werden Schwarzbart und seine Piraten Käpt'n Roger angreifen? Oder wird es Käpt'n Roger doch noch gelingen, die Eingeborenen zu befreien und Schwarzbart zu vertreiben?
Was wird aus Woodhouse? Wird er die Kanonen abfeuern?
Plötzlich hat Quexil eine Idee. Schnell rutscht er den Stamm der Palme hinunter und.....



ADMIRAL WOODHOUSE BEOBACHTET DIE PIRATEN.

DIE PIRATEN HABEN DIE GANZE NACHT GEFEIERT UND SIND DAHER NOCH IMMER STOCKBETRUNKEN...

Was wird Quexil nun unternehmen? Wie geht die Geschichte weiter?

Schreibe oder zeichne DEINE Fortsetzung und schick sie an LEGO® KLICK, Postfach 103, 1106 Wien. Zu gewinnen gibt es das große Piratenschiff!

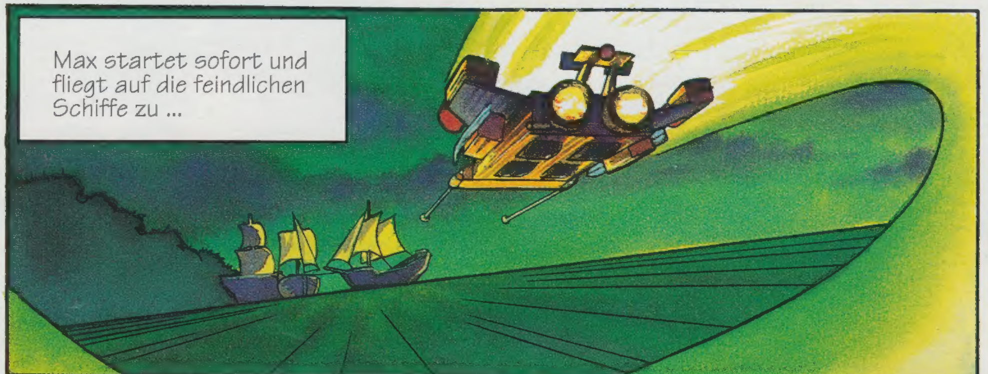
Die besten Ideen werden in LEGO KLICK 5 abgedruckt!

Timebuster

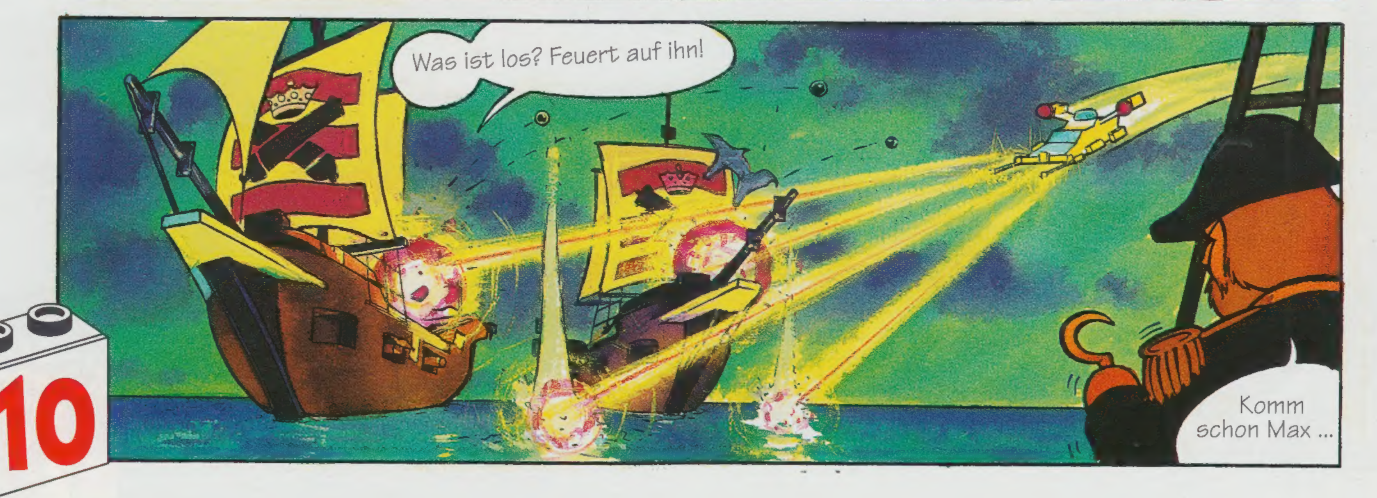

Kanonen donnern und riesige Eisenkugeln klatschen ins Wasser rund um Käpt'n Rogers Schiff.
Pulverdampf und Donnerfaß! Wir werden von Admiral Woodhouse und seiner Flotte angegriffen.




Wir stecken in großen Schwierigkeiten! Der Admiral kommandiert die mächtigste Flotte der Umgebung.
Käpt'n, vielleicht kann uns die Zeitmaschine noch einmal helfen!
BAM!


Max startet sofort und fliegt auf die feindlichen Schiffe zu ...


Der Laser ist bereit und die Schiffe stehen genau in der Schußlinie. Haha.


Was ist los? Feuert auf ihn!
Komm schon Max ...



Kurze Zeit später ist die Flotte von Woodhouse fortgesegelt.

Hurra! Max hat den Admiral in die Flucht geschlagen!

Doch Max steckt in großen Schwierigkeiten. Eine Kanonenkugel hat die Zeitmaschine getroffen.

DANGER

Hilfe! Ich habe die Zeitmaschine nicht mehr unter Kontrolle.

ZAPP!

???


Wo bin ich jetzt gelandet? Ist das eine Unterwasserwelt?


Zum Glück funktioniert die Zeitmaschine auch im Wasser.
Oh, äh ... HALLO!


Was ist das? Sieht wie die Kreuzung zwischen U-Boot und Hai aus. Könnte gefährlich sein.


Das Unterseeboot stoppt und drei Männer steigen aus.
Was haben wir denn da ?


Dieses U-Boot können wir - die AQUASHARKS - bestens gebrauchen. Ha! Ha!


Finger weg von meiner Zeitmaschine, sonst könnt ihr was erleben.


Oh ...
Ich fühle mich plötzlich so komisch ...


Ich weiß auch warum. In der Zeitmaschine ist nur noch wenig Sauerstoff vorhanden.
SAUERSTOFF
Wie wird Max die Zeitmaschine retten können? Du wirst es in der nächsten LEGO KL!CK - Ausgabe herausfinden!

1

Such die Unterschiede

ZEHN DINGE FEHLEN AUF DEM SPYRIUS BILD B. KANNST DU ENTDECKEN, WAS ALLES VERSCHWUNDEN IST?

A



B



2

BOBBY, DER AUSBRECHER

Bobby, der Bankräuber, will aus dem Gefängnis ausbrechen. Heimlich lockert er in der Nacht einige Ziegel in der Wand seiner Zelle. Doch kaum hat er ein großes Loch in die Mauer gemacht, hört er einen Wächter kommen. Schnell macht er sich daran, das Loch wieder zu schließen. Kannst du herausfinden, wie viele Steine Bobby aus der Wand genommen hat?



NEU!!

HOT-LINE

0222 606 3776

LEGO KLICK REDAKTIONSTELEFON

HAST DU NEUE GUTE IDEEN, WILLST DU DICH ÜBER LEGO KLICK INFORMIEREN, DANN RUF' UNS DOCH AN. WIR STEHEN DIR AB 1 AUGUST, MONTAG - DONNERSTAG 9-12 UHR UND 13-15.30 UHR TELEFONISCH ZU VERFÜGUNG.



Lösungen auf Seite 22.

BERUF: LEGO® BAUMEISTER

In Dänemark gibt es Männer und Frauen, deren Beruf es ist, den ganzen Tag lang mit LEGO® Steinen zu bauen. Sie arbeiten in einer Abteilung der LEGO Fabrik, die Modellgruppe heißt.

Die LEGO Baumeister entwerfen und konstruieren LEGO Modelle. Aber was für Modelle!

Sie bauen Modelle für LEGO Ausstellungen in der ganzen Welt. Als LEGO KLICK die Baumeister besucht hat, arbeiteten gerade 22 Leute an diesem großen Aquazone Modell. Es wird bald in großen Spielzeugläden ausgestellt werden.

MODELLE FÜR DEN LEGOLAND® PARK

In dieser Abteilung werden aber auch die vielen großen Modelle gebaut, die du im LEGOLAND Park in Dänemark besichtigen kannst. Berühmte Bauwerke zum Beispiel. Erkennst du dieses Gebäude? Es ist das Weiße Haus, in dem der Präsident der USA lebt.

Übrigens: Nächstes Jahr wird ein zweiter LEGO Park in Windsor/ England eröffnet. Auch dafür wird seit vielen Monaten schon ein Riesenmodell nach dem anderen konstruiert.
(Alle sind aber noch streng geheim.)





LEGO Baumeister studieren oft viele Fotos und Zeichnungen und bauen zehn, zwanzig oder noch mehr Modelle, bis sie endlich zufrieden sind.

WIE WIRD MAN EIN LEGO BAUMEISTER?

Man braucht dafür keine spezielle Ausbildung. Einer der LEGO Baumeister war früher Post bote. Ein anderer war Flugzeugmechaniker. Und wieder ein anderer arbeitete früher als Dekorateur in einem Kaufhaus.
Ein LEGO Baumeister muß viele Ideen haben, sehr gut Dinge formen und modellieren können und auch geduldig sein. Wie du bestimmt selbst weißt, ist es zum Beispiel ziemlich schwierig ein Tier aus LEGO Steinen zu bauen.

HALLO, LEGO® TECHNIC

Mit LEGO® TECHNIC wirst du zum Ingenieur. Du kannst zum Beispiel Autos und Motorräder nachbauen. LEGO TECHNIC liefert Dir alle Teile, die du dafür brauchst. Vom Lenkrad bis zum Motor, von der Radaufhängung bis zum Vorder-, Hinter oder Vierradantrieb. Falls du noch nie zuvor mit LEGO TECHNIC gearbeitet hast, fange am besten mit einem Starter-Set an. Diese Modelle sind einfach und schnell zu bauen.



Wie wäre es zum Beispiel mit einem Go-Kart mit Lenkung?! Bei diesem Set ist der Fahrer schon dabei.

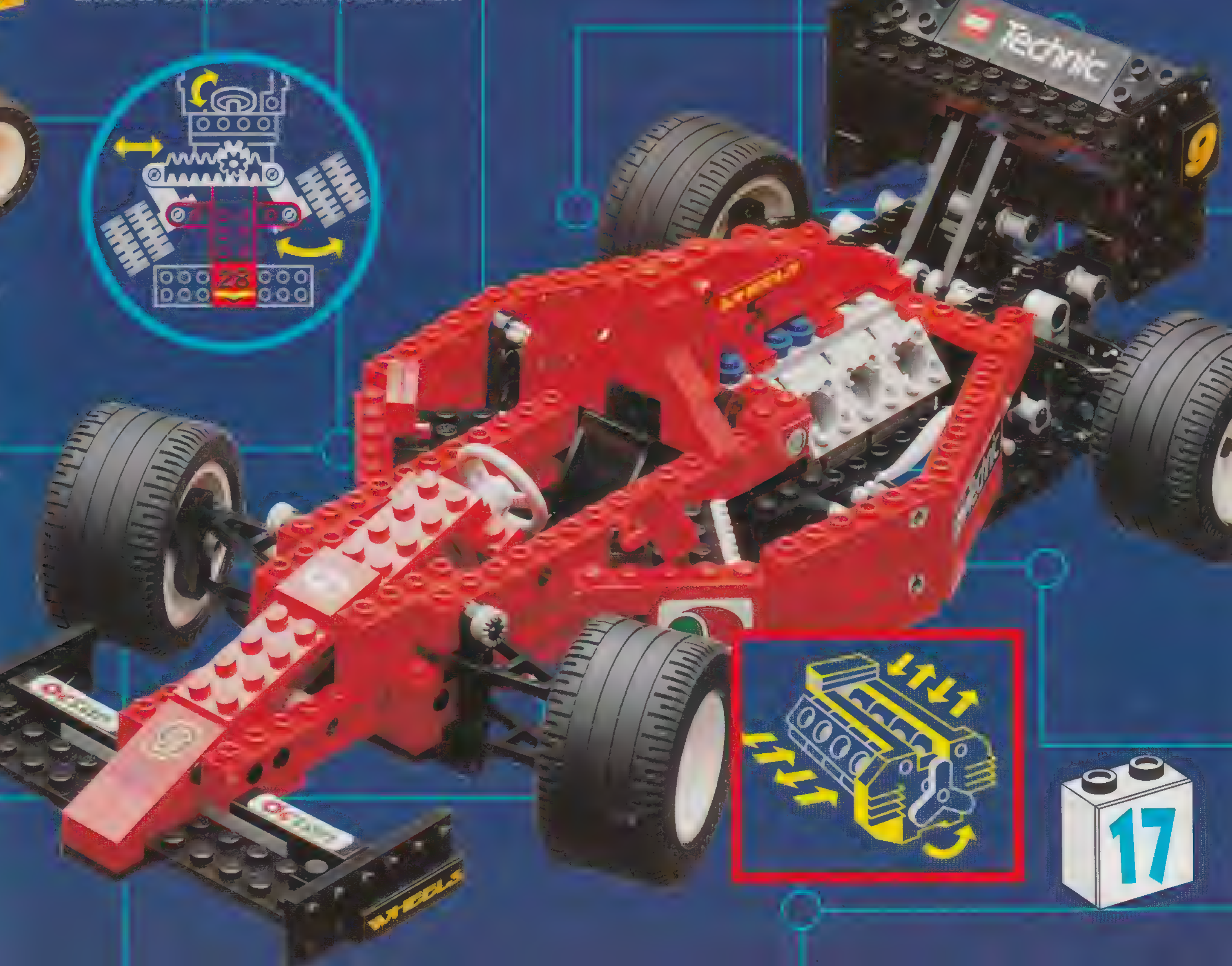
Wie wäre es mit diesem Motorrad, das echte Stoßdämpfer hat. Dafür gibt es übrigens auch ein Set mit verschiedenen Fahrer.

...C INGENIEUR!

Hast du den Dreh heraus und möchtest du kompliziertere Dinge bauen, wünsch dir ein LEGO TECHNIC Set für Fortgeschrittene. Ein Tips von uns: Du solltest neuen Jahre alt sein, wenn du mit LEGO TECHNIC für Fortgeschrittene arbeiten möchtest. Die Modelle bestehen nämlich aus vielen mechanischen Teilen, die manchmal knifflig zusammenzubauen sind. Geschickte Eltern sind oft recht hilfreich...

Das ist das brandaktuelle Formel 1 Rennauto von LEGO TECHNIC.

Es hat einen Sechszylinder Kolbenmotor, Vorderradantrieb und verstellbare Seitenspiegeln. Die Bauzeit ist nicht kurz, doch das Ergebnis kann sich sehen lassen.



MEGA-INSEKTEN

Viele Leute finden Spinnen ekelig und treten achtlos auf Käfer. Dabei sind alle diese Tiere wichtig und nützlich. Bau Insekten aus LEGO Steinen. Mach eine kleine Insekten-Austellung. Viele wichtige Informationen dazu bekommst du hier.

SPINNE

Spinnen sind großartige Baumeister. Beobachte einmal eine Spinne, wenn sie ihr Netz webt. Die dünnen Fäden sind klebrig und bilden eine fast unsichtbare Falle für Insekten. Verfangen sie sich darin, kommt die Spinne sofort aus ihrem Versteck und umwickelt ihre Beute mit einem dünnen Faden. Es gibt kein Entkommen....

AMEISE

Ameisen sind Kraftprotze. Sie können Dinge heben, die zehnmal so schwer sind wie sie selbst! Im Vergleich müßtest du zum Beispiel ein Pony heben! Wird der Ameisenhaufen angegriffen, wehren sich die Ameisen. Sie versprühen eine Säure, die auf der Haut und in den Augen sehr brennt. Ameisen halten den Waldboden sauber!

WESPE

Wespen sind keine Kampftiere, die nur zum Spaß angreifen. Trittst du aber aus Versehen auf eine Wespe, dann wehrt sie sich und sticht. Sie spritzt dabei ein leichtes Gift unter die Haut, das sehr weh tut. Wespen sind übrigens die Erfinder des Papiers. Sie nagen an Holz und zerkauen es zu einem Brei, aus dem sie dann ihre Nester bauen.

AUS LEGO® STEINEN

HUMMEL

Eine Hummel brummt wie ein kleines Flugzeug, wenn sie an Dir vorbeifliegt. Sie ist friedlich und verbringt ihre Zeit damit Blüttenstaub zu sammeln. Fühlt sich die Hummel angegriffen, kann sie beißen und das ist ziemlich schmerzhaft. Übrigens leben viele Hummeln in Erdlöchern.

KRABBE

Die Krabbe ist kein Insekt, aber du kannst sie toll aus LEGO Steinen nachbauen. Sie besitzt große Scheren, mit denen sie sich verteidigt. Außerdem verwendet sie die Scheren, um Muscheln zu öffnen. Muscheln sind nämlich ihre Lieblingsnahrung.

KÄFER

Käfer sind durch ihren Panzer gut geschützt. Andere Tiere fressen sie nicht sehr gerne, weil sie hart und für einige nicht zu zerbeißen sind. Außerdem gibt es Käfer, die wie Stinktiere stinkende Flüssigkeiten abgeben können. Auch dadurch halten sie Feinde fern.

DAS TOLLSTE STRASSENRENNEN DER WELT IN DER LEGO® STADT!

EIN GROSSER TAG IN DER LEGO STADT. EIN FORMEL 1 RENNEN FINDET STATT!



Alle Rennautos stehen in der Schlange, um an der Tankstelle aufzutanken. Danach lenken die Fahrer ihre Fahrzeuge zum Start. Die Crew-Mitarbeiter, die Helme und feuersichere Anzüge tragen, verlassen schnellstens den Startraum. In wenigen Sekunden soll der Startschuß fallen.

Und los geht's !
Mit dröhnenden Motoren setzen sich die schnellsten Autos der Welt in Bewegung. Oh nein! Dort vorne gibt es Probleme. Ein Fahrer nimmt die erste Kurve zu schnell. Der Rennwagen wird aus der Bahn geschleudert. Der Fahrer wird....zum Glück...nicht verletzt. Er kriecht schnell aus dem Wagen, denn es besteht die Gefahr, daß der Tank explodiert.
Der Fahrer tobt, weil er jetzt nicht mehr am Rennen teilnehmen kann. Wütend blickt er den anderen Wagen nach, die an ihm vorbeirasen.







DRAGSTER RENNEN

Als nächstes steht das Dragster Rennen auf dem Programm. Es ist ein Beschleunigungsrennen mit irren Fahrzeugen. Die Wagen haben vorne kleine, schmale und hinten riesige Reifen. Außerdem sind diese Autos mit enorm großen Turbomaschinen ausgestattet.

Die Rennstrecke ist nur eine Quartermile lang!

Kurz vor dem Start lassen die Fahrer die Rennwagen aufheulen und die Reifen durchdrehen. Das gehört dazu, denn nur so werden die Reifen heiß genug, um auf dem Asphalt zu greifen.

Black Magic tritt gegen Dark Horse an.

Jeder hält den Atem an - und die Ohren zu.

Der Startschuß ertönt und laut knatternd und dröhnend schießen die zwei Riesen wie Kanonenkugeln los.

Black Magic wird Sieger - mit einer Geschwindigkeit von mehr als 450 km/h rast er über die Ziellinie! Danach benötigt er einen ganzen Kilometer, um den Wagen zum Stehen zu bringen. Diese Rennen sind wirklich nur für Leute mit starken Nerven.

FACHWÖRTER

BURN OUT: Dabei läßt der Dragster die Reifen durchdrehen, um sie zu erhitzen. Damit es überhaupt möglich ist, wird ein bißchen Wasser über die Räder gegossen.

CREW:
das Mechanikerteam

QUARTERMILE:
402,33 Meter



WIE ENDET

Fortsetzung

Der kampf um die lebenswichtigen Kristalle

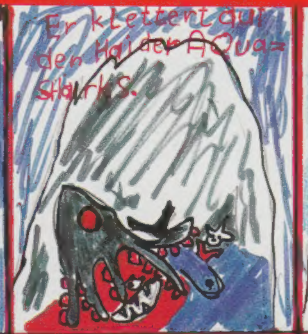
Text und Illustration
Fabian Friedl 10 Jahr
W.-Hauthalerstr. 13
5020 Salzburg

"....Plötzlich kommt der Hai der Aquasharks angeschossen und raubt den Aquanauten die lebenswichtigen Kristalle und verschwindet in einer Grotte. Was soll der Aquanauten Kapitän Uno jetzt tun? Wie kommen die Aquanauten wieder zu ihren lebenswichtigen Kristallen?"

So endete die Aquazone Geschichte in KLICK Nr.1. Wir haben euch gefragt, wir ihr die Aquanauten und die Aquazone Basis retten würdet. Wir haben so viele Einsendungen mit Superideen bekommen, daß wir leider nicht alle abbilden können. Wir haben uns deshalb für folgende Geschichte entschieden.







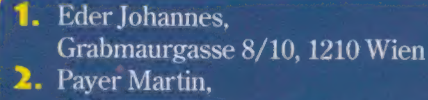












Die weiteren 9 Gewinner, die eine LEGO SYSTEM Schachtel gewonnen haben:

1. Eder Johannes, Grabmaurgasse 8/10, 1210 Wien
2. Payer Martin, Heiligengeistgasse 6, 8750 Judenburg
3. Bachinger Roland, Baumgarting 42, 4851 Gampern
4. Blatter Martin, Am Brand 32, 6900 Bregenz
5. Holter Dominik. Mayerbachstrasse 50/17, 1140 Wien
6. Schlager Robert Peter, Zmöllach 6, 8713 St. Stefan/Leoben
7. Schatz Patrick, Tschepitschach 19, 9142 Globasnitz
8. Flicker Alexander + Dagmar, 1. Viertel 192, 8171 St. Kathrein
9. Riedl Johannes, Roterdstrasse 51, 1160 Wien

Wir hoffen, daß alle anderen, die heute nicht gewonnen haben, nicht allzu enttäuscht sind und nächstes Mal wieder mitspielen werden. Einmal klappt es bestimmt auch für euch!

Diese bunte Bildgeschichte stammt von Fabian Friedl aus 5020 Salzburg, W. Hauthalerstrasse 13. Herzlichen Glückwunsch, lieber Fabian! Eine LEGO SYSTEM Aquazone Schachtel wird dir ganz schnell zugesandt.

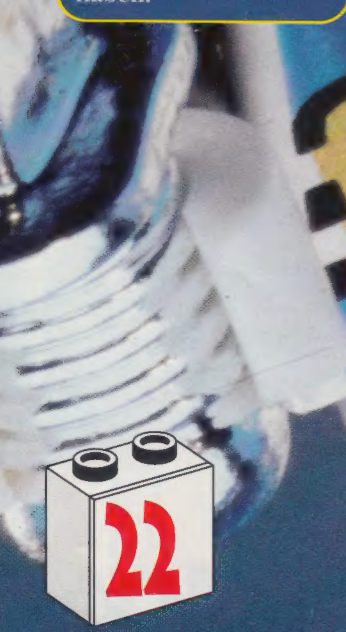
DIE LÖSUNGEN DER RÄTSEL VON SEITE 13

1



2

DER BANKRÄUBER HAT 17 STEINE ENTFERNT!



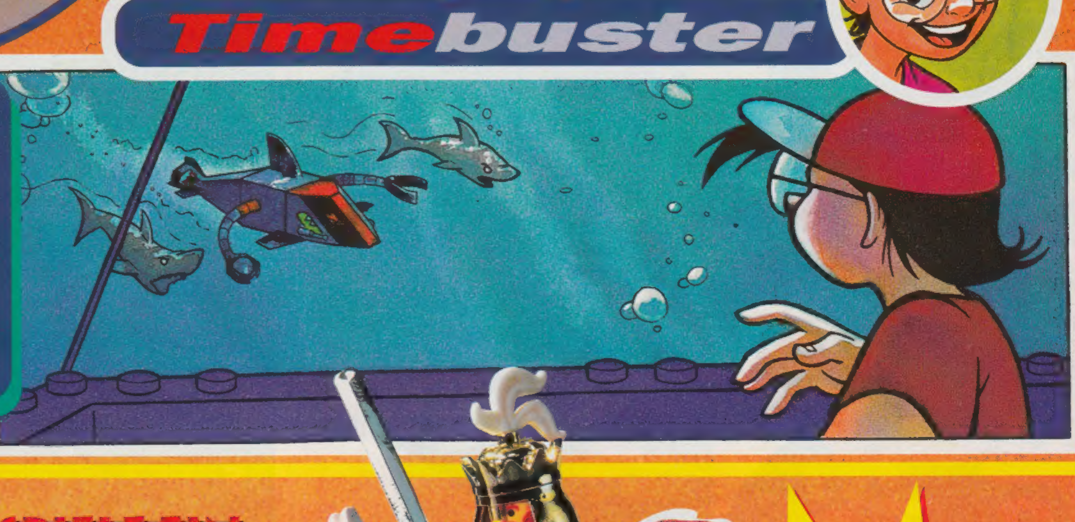
FREU DICH SCHON AUF DAS NÄCHSTE HEFT!





DAS LEBEN IN EINER ECHTEN RAUMFÄHRE?

Timebuster



KANN MAX DEN AQUANAUTEN GEGEN DIE AQUASHARKS HELFEN?



SPIELE EIN LEGO® RITTER-WÜRFELSPIEL MIT DEINEN FREUNDEN



NOCH MEHR WETTBEWERBE ...

MIT TOLLEN LEGO PREISEN ...

Und all das findest du in der **KLICK-AUSGABE NR. 4**. Wenn du das Heft abonniert hast, wird es dir Ende September zugesandt!



HALLO, LEGO BAUMEISTER!









Der Gewinner für die Reise in den LEGOLAND Park steht fest!
Im LEGO KLICK Magazin 1 haben wir alle LEGO Baumeister aufgerufen, das lustigste Tier aus LEGO Steinen zu bauen.

Die Jury stand vor einer schwierigen Aufgabe - sie mußte aus den vielen hunderten Einsendungen das tollste und kreativste Model ermitteln. Und das war nicht einfach! Denn alle Kinder hatten Superideen und benutzten ihre ganze Kreativität.

Nach langen Überlegungen stand fest:
Der Gewinner ist:

MARTIN KRAMMER
LEOPOLDHOFWEG 9/40
A - 8160 WEIZ

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!

Lieber Martin! Es ist wirklich wahr! Du hast den ersten Preis gewonnen! War das eine Überraschung, als du deinen Namen gelesen hast! Wir werden dich in den nächsten Tagen anrufen und dir weitere Details über die Reise erzählen.
Wir hoffen, du hast viel Freude mit deinem Gewinn!

10 Gewinner erhalten den 2. Hauptpreis:

1. Felix Rudolph, Wildgrubg. 12, 1190 Wien
2. Matthias Schopf, Wehlistr. 176/6/6, 1020 Wien
3. Benni Grabener, Erlaufstr. 12/4, 2344 Maria Enzerdorf
4. Patrick Schatz, Tscheptschach 19, 9142 Globasnitz
5. Martin Strohmayer, Dörfla 68, 8543 St. Martin
6. Michael Gosch, Steritsc 6, 8552 Eibiswald
7. Sebastian Zanier, Am Gerbergraben 3A, 6850 Dornbirn
8. Jakob Tripolt, Marienstr. 7, 6800 Feldkirchen
9. Manuel Klopf, Dobrein 59, 8693 Mürzsteg
10. Christoph Kecht, Boden 33, 6300 Wörgl

Ihr bekommt als Preis ein LEGO System Space Center zugesandt. Auch euch gratulieren wir herzlich!

Weitere 100 Gewinner erhalten je einen Schlüsselanhänger "Käpt'n Roger" zugesandt!